

## BIBLIOGRAFIA

- AA.VV. (2015-2021), *Larpbook – annuario del larp italiano 2015-21*
- Andresen M., Nielsen M. (2013), “The mixing desk of larp”, in Meland K.J., Sveta K.Ø. (a cura di), *Crossing Theoretical Borders*, Knutepunkt 2013, Fantasiforbundet, Oslo
- Angiolino A. (1994), “I giochi di comitato” in *Kaos* n. 20 p. 61, Granata Press
- Angiolino A., Giuliano L., Sidoti B. (2003), *Inventare destini*, La Meridiana, Bari
- Biffi O. (2017), *Crescendo giocoso. A live action role playlist*, Nessundove, Usmate Velate
- (2018), *Crescendo giocoso. B-side*, Nessundove, Usmate Velate
- (2020), *Crescendo giocoso. Ritornello*, Nessundove, Usmate Velate
- (2021), *Crescendo giocoso. Ritornello B-side*, Nessundove, Usmate Velate
- Borges J.L. (1941), “Il giardino dei sentieri che si biforcano” in *Finzioni*, Einaudi, Torino, 1985, p. 88.
- Brown M. (2014), “Pulling the Trigger on Player Agency: How Psychological Intrusions in Larps Affect Game Play,” in Bowman S.L. (a cura di), *The Wyrd Con Companion Book 2014*, 96-111, Los Angeles, CA.
- Campbell, J. (1949), *The Hero with a Thousand Faces* (tr. it. *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano 1958)
- Caillois R. (1958), *Les Jeux et les Hommes. Le masque et la vertige*, Gallimard, Paris (tr. it. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 1981)
- Chandler R. (2013), *ViewScream*, CreateSpace Independent Publishing Platform (tr. it. *ViewScream*, Narrattiva, 2021)
- Chiosso R. (2003), *Murder party ovvero crimini divertenti*, ed. Novecento GeC, Roma
- Coleridge S.T. (1817), *Biographia Literaria* (tr. it. *Biographia Literaria. Ovvero schizzi biografici della mia vita e opinion letterarie*, Editori Riuniti, Roma 1991)
- Cowling M. (1989), *The Freeform Book*, The Australian Games Group
- Del Corno D. (1988), *Letteratura Greca*, Principato, Milano
- D’Arms J. (1999), “Performing Culture: Roman Spectacle and the Banquets of the Powerful”, in *Studies in the History of Art*, vol. 56, pp. 300-319, National Gallery of Art, USA
- Edwards R. (2002), *Sorcerer*, Adept Press
- Fatland E. (2012), “Gli incentivi come strumenti di drammaturgia nel larp”, in Castellani A. (a cura di), *Ragionando di larp – Opinioni e riflessioni sui giochi di ruolo dal vivo*, Larp Symposium Milano
- Field, S. (1984), *The screenwriter's workbook. A workshop approach* (tr. it: *La sceneggiatura*, Lupetti & Co. Editore, Milano 1991)
- Giovannucci An. (2015), “Per una storia delle contaminazioni dei linguaggi ludici. Il

- larp nei mondi digitali”, in Giovannucci, An., Trenti, L. (a cura di), *Larp attack! Esperienze e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Roma, Larp Symposium.
- Giovannucci An., Trenti L. (2015, a cura di), *Larp attack! Esperienze e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Roma, Larp Symposium.
- Giuliano L. (1997), *I padroni della menzogna. Il gioco delle identità e dei mondi virtuali*, Meltemi, Roma
- (2006), “Il gioco tra regola e libertà”, pp. 25-40, “I giochi di ruolo: storie di mondi possibili”, pp. 45-48, “Teatro virtuale e letteratura interattiva”, pp. 155-190, in Giuliano L. (a cura di), *Il teatro della mente. Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*, Guerini e Associati, Milano
- Goffman E. (1974), *Frame Analysis*, Harper & Row, New York
- Goldman W. (1983), *Adventures in the Screen Trade: A Personal View of Hollywood and Screenwriting*
- Holkar, M. (2015) “Workshop Practice: A Functional Workshop Structure Method” in Nielsen C.B., Raasted C. (a cura di), *The Knudepunkt 2015 Companion Book*, Rollespilsakademiet, Copenhagen,
- Huizinga J. (1939), *Homo Ludens*, Amsterdam (tr. it. *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002)
- Kolseth Jensen, M. (2021), “Larp in Leadership Development” in *Book of magic: vibrant fragments of larp practices*, a cura di Kvittingen Djukastein K., Irgens M., Lipsyc N., Løveng Sunde L.K., Knutepunkt, Oslo
- Lankoski P., Järvelä S. (2012), “An Embodied Cognition Approach for Understanding Role-playing,” *International Journal of Role-Playing* 3, pp.18-32
- Lotronto A., Trenti L. (2012a), *Murder party. A cena con il morto*, Castelveccchi Ultra, Roma
- Mancini M., Teragnoli M. (1995), *Gli ultimi templari*, Qualitygame, collana I giochi del 2000.
- Maragliano A. (a cura di, 2020), *Edu-larp – Game design per giochi di ruolo educativi*, FrancoAngeli, Milano
- McKee R. (1997), *Story*, HarperCollins Publishers (tr. it. *Story*, Omero editore, Roma 2010)
- Montola M., Stenros J., Saitta E. (2015), “The Art of Steering. Bringing the Player and the Character Together”, in Nielsen C.B., Raasted C. (a cura di), *The Knudepunkt 2015 Companion Book*, Rollespilsakademiet, Copenhagen
- Montola M., Stenros J. (2019), “Basic Concepts in Larp Design”, in *Larp Design: Creating Role-Play Experiences*, Koljonen J., Stenros J., Serup Grove A., Skjønfsjell A.D., Nilsen E. (a cura di), Landsforeningen Bifrost, Copenhagen
- Munthe-Kaas P. (2010), “System Danmarc”, in Stenros J., Montola M. (a cura di), *Nordic Larp*, Knutepunkt 2010, Fëa Livia, Stoccolma
- Murray J.H. (1997), *Hamlet on the Holodeck – The Future of Narrative in Cyberspace*, Simon & Schuster – The Free Press, New York
- Okuda M., Sternbach R. (1991), *Star Trek: The Next Generation Technical Manual*, Pocket Books / Simon & Schuster, New York (tr. it. *Star Trek: The Next Generation: Il Manuale Tecnico*, Fanucci Editore, Roma 1999)
- Salen K., Zimmerman E. (2003), *Rules of play: game design fundamentals*, MIT Press, Boston
- Schechner R. (1970), “Actuals: A Look into Performance Theory”, in *The Rarer Action: Essays in Honour of Francis Fergusson*, Rutgers University Press, New Brunswick (tr. it. in *La teoria della performance 1970-1983*, Bulzoni, Roma, pp. 39-76)

- (1973), “Drama, Script, Theatre, and Performance.” in *The Drama Review*, vol. 17, n. 3, pp. 5-36 (tr. it. in *La Teoria della Performance 1970-1983*, Bulzoni, Roma, pp. 77-111)
- Schrage, M. (2000), *Serious Play: How the world's best companies simulate to innovate*, Harvard Business School Press
- Seger, L. (1987), *Making a Good Script Great* (tr. it: *Come scrivere una grande sceneggiatura*, Dino Audino editore, Roma 2006)
- Sidoti, B. (2006), “Scritture collettive al di là dell’ipertesto”, in Giuliano L. (a cura di), *Il teatro della mente. Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*, Guerini e Associati, Milano, pp. 191-220.
- Stark L. (2012), *Leaving Mundania. Inside the Transformative World of Live Action Role-Playing Games*, Chicago Review Press, Chicago
- Tolkien J.R.R. (1947), *On Fairy-Stories*, Oxford University Press, Oxford (tr. it: “Sulle fiabe”, in Tolkien, J.R.R., *Albero e Foglia*, Rusconi, Milano 1976)
- Taylor J.L., Walford R. (1972), *Learning and the simulation game*, Rex Walford, London (tr. it. *I giochi di simulazione*, Mondadori, Milano 1979)
- Tonelli P., (1990) “La scatola azzurra”, in *Bambini*, Divisione Servizi Educativi Settore Servizi per l’Infanzia, n. 1
- Trenti L. (2008), *Aperitivo con delitto*, Delos Books, Milano
- Vejdemo S. (2017), “Play to lift, not just to lose” in Waem A., Axner J. (a cura di), *Shuffling the deck*, Knutpunkt 2018, ETC Press; Pittsburgh
- Vogler, C. (1992), *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters* (tr. it. *Il viaggio dell’Eroe*, Dino Audino Editore, Roma, 1999)
- Winnicott D.W. (1971), *Playing and Reality*, Tavistock Publications, London (tr. it. *Gioco e Realtà*, Armando, Roma 1974)
- Wrigstad T. (2008), “The Nuts and Bolts of Jeepform”, in Montola, M., Stenros, J. (a cura di), *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*, Knutpunkt 2008, Ropecon ry

## TEATRO

- Francia U. (2003), *Four Rooms, One Identity*, Argonath – Camelot – Columbia TriStar
- Punchdrunk (2011), *Sleep no more*, USA